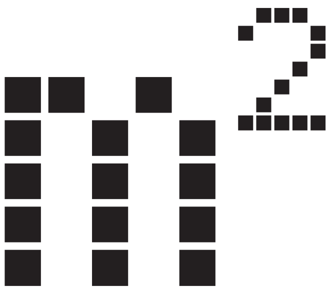
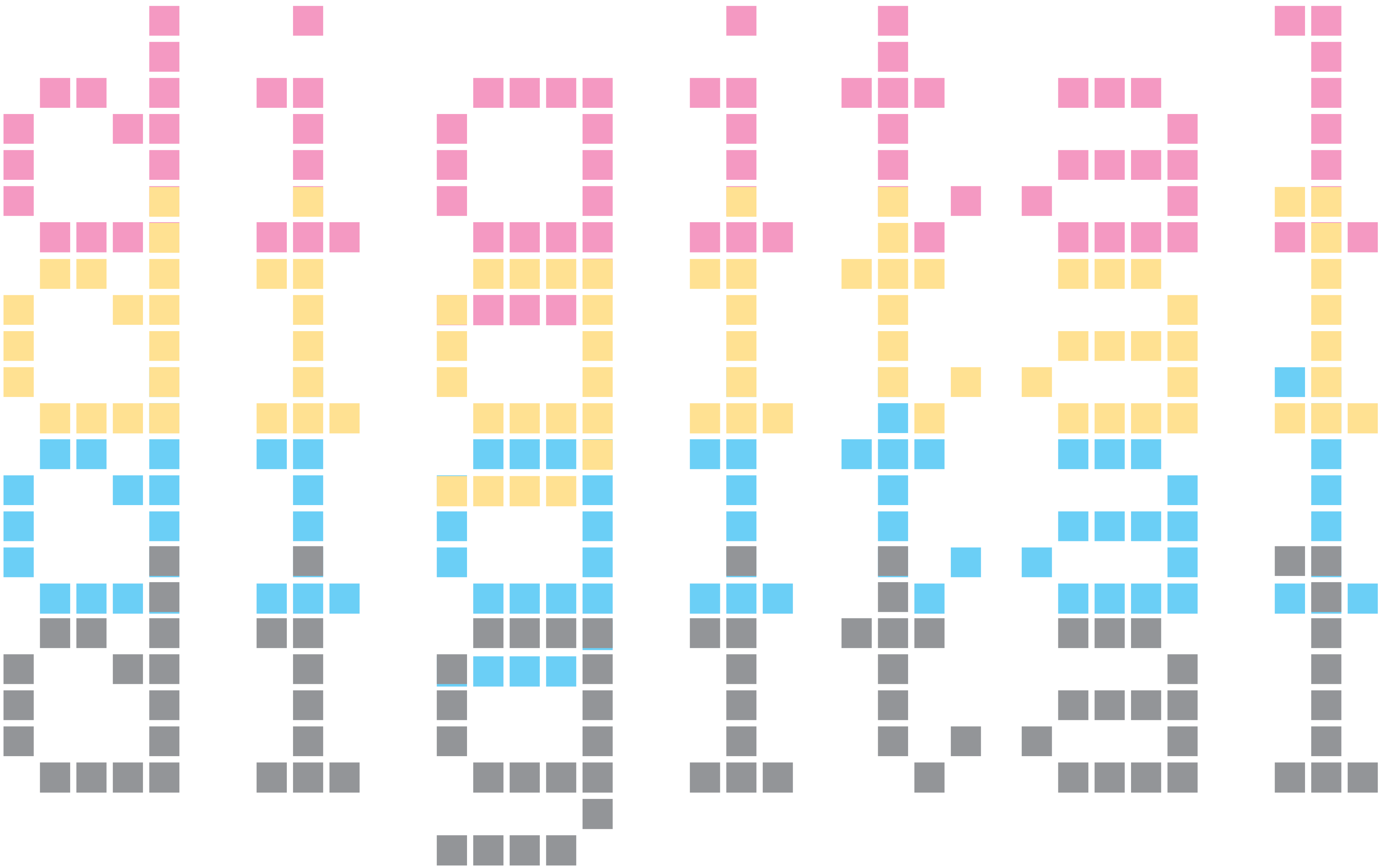


SUPLEMENTO DE ESTILO
Y DECORACION DE PÁGINA/12.
SABADO 18 DE JUNIO DE 2005.
AÑO 7. Nº 330



panorama de una disciplina nueva de diseño y arte, luego de la muestra del CMD en el Dorrego



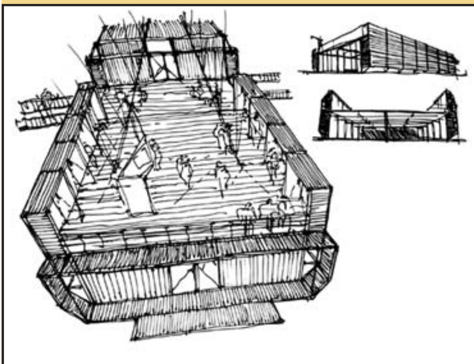
Otra etapa del CMD

POR MATIAS GIGLI

El Centro Metropolitano de Diseño sigue creciendo. Este antiguo mercado del pescado de la zona sur convertido en pivote del diseño porteño, ahora va a por la materialización de su última etapa y se estima que estará lista para el 2007. Para materializar estos 12.500 metros cuadrados de obra el Gobierno de la Ciudad cuenta con un crédito del BID.

El proyecto es interesante porque desde el gobierno porteño apostaron a la reactivación de Barracas y ya se están viendo avances. El nuevo programa cuenta con 65 nuevas "incubadoras", espacios destinados para desarrollar los productos de diseño a los que ganen las becas de desarrollo que el centro otorga cada año.

Además se construirá un auditorio para 250 personas, un laboratorio, el museo del sitio y una sala de exposiciones en la calle central del complejo. De este modo, todo el antiguo mercado quedará refuncionalizado.



La primera etapa de 850 metros, que funciona desde 2001, fue premiada por el CPAU y la SCA el año pasado y tuvo como arquitectos a Carlos Blanco y Adriana Pérez Moralejo. Después, la SCA junto con el GCBA organizó un concurso en donde Gastón Flores ganó el primer premio sobre casi cien trabajos presentados. Desde entonces trabaja en el proyecto con Alejandro Daffuncchio como coordinador de proyecto.

La segunda etapa de 1600 metros cuadrados está lista desde el 2003. El trabajo es interesante desde lo urbano porque incorpora la calle Algarrobo a la movida. Para eso será también remodelada en esta nueva etapa y tendrá usos alternativos de CMD con actividades al aire libre.

La Secretaría de Cultura, a la que pertenece el CMD, esta vez logró combinar acciones con la Secretaría de Infraestructura y Planeamiento, agregándose también una licitación para las veredas del barrio.

Esto empieza a recalificar al barrio de Barracas y particularmente la zona que abarca el área de protección histórica 7 (APH7). Se está organizando de a poco un circuito peatonal apto para turistas y porteños domingueros. El circuito empieza en Osvaldo Cruz y Vieytes con el lugar de espectáculos Señor Tango, sigue hacia la plaza Díaz Vélez, para tener el CMD como punto de actividades y vuelve por la estación Hipólito Yrigoyen y el Pasaje Bardi. Para los que no conocen el Centro no hace falta que esperen a la terminación de esta etapa.









Un living mediático instalado en la Feria, el stand de los productores de Kito, varias instalaciones conceptuales y, abajo, dos productos de exportación argentinos: Guri Guazú y el software de juegos didácticos para los más chiquitos.

Panorama de la cibercultura

Buenos Aires Digital, la exposición de diseño interactivo y tecnología organizada por el Centro Metropolitano de Diseño, dio cuenta de un segmento con alto potencial y algunos hitos que ya se exportan.

POR LUJAN CAMBARIERE

Como toda disciplina joven cuesta nombrarla: ¿diseño multimedia?, ¿digital?, ¿interactivo? Genera los más acalorados debates sobre temas varios: brecha digital, arte digital, educación versus entretenimiento, viejas ideas para nuevas tecnologías. El advenimiento de cada nuevo soporte siempre ha generado polémicas para que tarde o temprano todo vuelva a su lugar. Lo cierto es que, según datos que manejan en el área de diseño interactivo del Centro Metropolitano de Diseño, el del software y los servicios de computación es uno de los sectores con mayor crecimiento en nuestro país en los últimos tiempos, con más de 700 firmas, una facturación de 1100 millones de dólares y exportaciones por 210, que da trabajo a 40.000 personas (Cedem, Secretaría de Producción, Turismo y Desarrollo y Foro de Competitividad de Software y Polo IT).

Además, nuestro país tiene la penetración de Internet más alta de la región, con más de diez universidades con carreras especializadas en estudios interactivos y multimedia y un valioso capital humano. "El avance de la informática y el auge del uso de las PC en los hogares ha provocado, entre otras cosas, el enorme crecimiento del sector. Además, Buenos Aires tiene un potencial particular por varios factores", explica Guillermo Winnicki, ingeniero electrónico con larga trayectoria en informática y telecomunicaciones y actual encargado de esta área en el CMD.

"Básicamente –continúa–, está el talento de los profesionales, desde ingenieros y analistas de sistemas, pasando por diseñadores gráficos, de imagen y sonido y egresados de Bellas Artes. Pero, además, otros condicionantes más coyunturales, como las inversiones en infraestructura en telecomunicaciones hechas en los últimos años, la situación cambiaria que nos convierte en una plaza muy competitiva y de nuevo la pasión y el atractivo que generan para el que basta pensar en el fenómeno de los ciber plagando toda la ciudad, así como en los hitos mundiales, van logrando distintos profesionales."

Y esto resulta en empresas, en su mayoría pymes, que desarrollan animaciones para importantes señales de cable. O programadores que no llegan a la mayoría de edad y ya vendieron videogames al mundo entero. Mucho de esto pudo verse hasta el domingo pasado en Buenos Aires Digital, la muestra de diseño interactivo y tecnología que contó con 47 stands, 12 tiendas digitales, 14 conferencias, una exposición de arte y 8000 visitantes.



Animación y diseño 3D

Malabar (*www.malabar.tv*) es la primera productora en crear un juego interactivo para televisión difundido en toda Latinoamérica: Kito's Pizza, el personaje que Magic Kids emite para diez países. Es famoso entre los más chicos y les sirvió de puerta de entrada a otros encargos internacionales. "La animación 3D surge acá hace diez años. Lo que pasa es que evolucionó muchísimo y lo que antes se hacía con máquinas enormes de 50.000 dólares ahora se hace con unas más accesibles. El tema de los juegos es más nuevo, pero somos también competitivos. Sin duda por el cambio monetario, pero fundamentalmente por las propuestas. Después de Kito's, nos encontramos haciendo un nuevo personaje para otro juego, un coatí llamado Guri Guazú, defensor de los animales y la naturaleza. A través de él, competimos con lo que somos, nuestra identidad", señala Martín Malamud, director del estudio. ¿Divertir o educar? "Las dos cosas. En uno de los últimos congresos de juegos más grandes que se organiza en el mundo, fue el primer año que hubo toda una parte dedicada a lo que dieron en llamar 'serious games', que tienen entre otras cosas un aspecto educativo. El medio es muy bueno para eso, sólo hay que encontrarle la vuelta."

Videojuegos

Pasión y, en algunos casos, adicción de las nuevas generaciones que incluyen chicos desde los tres (sí, tres) años, los videojuegos no sólo suman adeptos y divisas (dicen que hoy esta industria genera más ganancias que la del cine, con un volumen de negocios de 15.000 millones de dólares) sino productores que están entre los mejores del mundo. Santiago Siri es un joven de veinte años que el año pasado vendió su juego Fútbol de Luxe (*www.futboldeluxe.com*) al mundo entero y figura en los rankings de videogames como el más



vendido. Y dos santafesinos, Alejandro Vairoli y Jorge Romero, del estudio Digital Builders, acaban de ganar gracias a su juego Protothea (*www.protothea.com.ar*) el premio Goldmaster otorgado por Cartoon Network en la competencia de desarrollo de videojuegos más prestigiosa del mundo, la IGF (Independent Games Festival), que además del premio en dinero les valió un contrato para desarrollar un producto para uno de los personajes principales de la señal.

"Ganar este premio fue increíble", cuentan al unísono. Nosotros tenemos el prejuicio de que no hacemos las cosas bien y esto demuestra que con esfuerzo se puede. Allí competimos con grupos que invirtieron 1,3 millón de dólares en hacer sus juegos. Ni qué decir que lo nuestro fue dedicación y tiempo", señalan. "Con respecto a los videojuegos, desde el 2003 la facturación total de los videojuegos supera al cine, y se espera que esto siga en aumento, con casos como Halo 2, un juego de Microsoft que en su primer día recaudó 125 millones de dólares. Así y todo, el boom de los videojuegos todavía no llegó a su auge, al cual vamos a asistir probablemente a fines del 2006, cuando Sony saque su nueva consola y se cruce con todo el poder de marketing de Microsoft. Acá, en el país, no queremos quedarnos afuera y, si bien comenzamos tarde, hoy en día hay varios proyectos interesantes, y lo más importante de todo es que estamos organizados", suma Vairoli refiriéndose a la ADVA (*www.adva.com.ar*), la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina, una organización que empieza informalmente en el 2000 y hoy cuenta con más de cuarenta empresas.

¿Les preocupa la educación a través del juego? "Mi juego 'Ven a jugar al circo didáctico' está pensado para chicos de 3 a 7 años y trae una docena de actividades didácticas donde los chicos practican aritmética simple, las primeras letras, reconocimiento de figuras geométricas y colorean siguiendo criterios lógicos", suma Ezequiel Gómez Dillon, quien para su comercialización formó la pequeña empresa ABC Entertainment (*dillone34@hotmail.com*).

El arte del silicio

O mejor dicho, "el arte do silício", como se refiriera al arte digital Lucia Santaella, una brasileña estudiosa de las nuevas tecnologías y el ciberarte, seguidora de Arlindo Machado, importante teórico de los nuevos medios. "Cada fase de la historia coloca a disposición de los artistas, materiales, técnicas y recursos que le son propios. Los medios de nuestro tiempo están marcados por la tecnología digital, las memorias electrónicas, las hibridaciones con otros sistemas. El nuestro es el tiempo de la cibercultura y las comunidades virtuales", señala.

Graciela Taquini, curadora de muestra que se dio cita en ésta y contó con la participación de más de cuarenta artistas de diversa trayectoria (desde consagrados como Margarita Paksa 60 hasta gente muy joven), está en la misma sintonía. "El arte digital no existe. Quiero decir: existen experiencias con ordenadores pero lo digital no es una categoría fácil de describir. ¿Qué sería? ¿Lo binario? Lo que traje son obras que transitan por lo tecnológico desde un lugar del arte o la reflexión. Lo importante es entender que estamos rodeados de tecnología, entonces por qué no usarla como una expresión de trabajo con respecto al arte. En general el arte está hecho de aquello que al hombre no le es ajeno, que pertenece a su mundo. Lo digital lo impregna todo y en este caso particular produjo algo muy interesante: algunas obras muy surrealistas plagadas de mundos fantásticos", reflexiona.

Instalaciones inéditas realizadas especialmente para el evento como las de Gabriela Golder y Martín Groisman; la obra multidisciplinaria, ya que trabajó junto a un músico y un realizador de video, de Mónica Van Asperen; la de Mariela Yeregui, Sara Fried y la de Paula Gaetano, que involucra su propio cuerpo con la tecnología en una tecnoperformance, entre otras. Además de la obra de artistas de trayectoria en las artes plásticas que incursionan en lo digital como una prolongación de sus técnicas y estilos personales como Marta Ares, Martín Kovensky, Zulema Maza, Anahí Cáceres, Gabriela Francone, Daniel Trama y Marta Cali. Las nuevas propuestas de Marcolina Dipierro, Mariano Giraud, Flavia Da Rin y María Luz Gil, entre otros.

Finalmente: ¿el digital es arte? "Qué podría decir: ¿la escultura es arte? No toda. No por estar pintada al óleo es arte. Arte es una categoría que la historia y el tiempo generalmente determinan. Me gustaría más bien hablar de prácticas artísticas. Lo cierto es que mirando la feria acá hay otra sintonía. Otro espíritu, otra raza", remata Taquini ■

La noventa



Hasta fin de mes está en circulación el número 3 de la revista *90+10 Diseño, creatividad y comunicación en Argentina*. Esta edición viene con un reportaje a la ilustradora Fernanda Cohen, radicada en Nueva York, una nota sobre el Interbrand en el país y otras sobre los trabajos de los diseñadores industriales de PLA, los diseños de UN-MO, el centenario de Boca como generador de productos Nike y el diseño espontáneo y grafitero en las calles porteñas, además de vidrieras de productos y de eventos como Fashion Buenos Aires. *90+10* se vende en librerías (Yenny, CP67, Prometeo, Santa Fe, Tienda Malba, Concentra, ComTools). *www.90mas10.com.ar.*

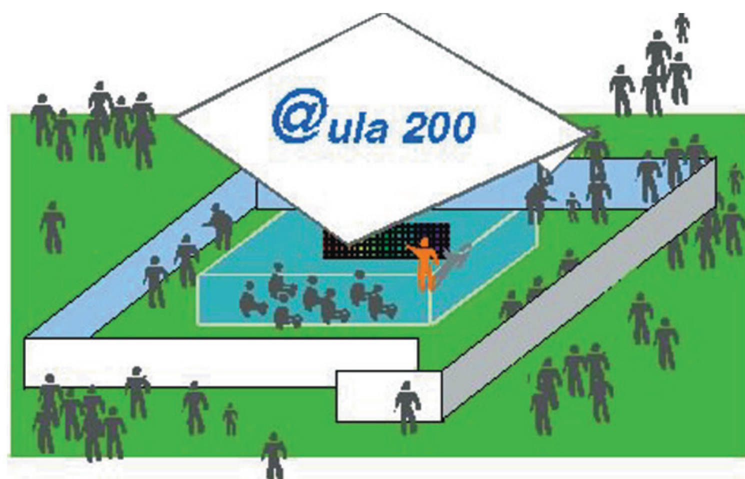
CAL Y ARENA

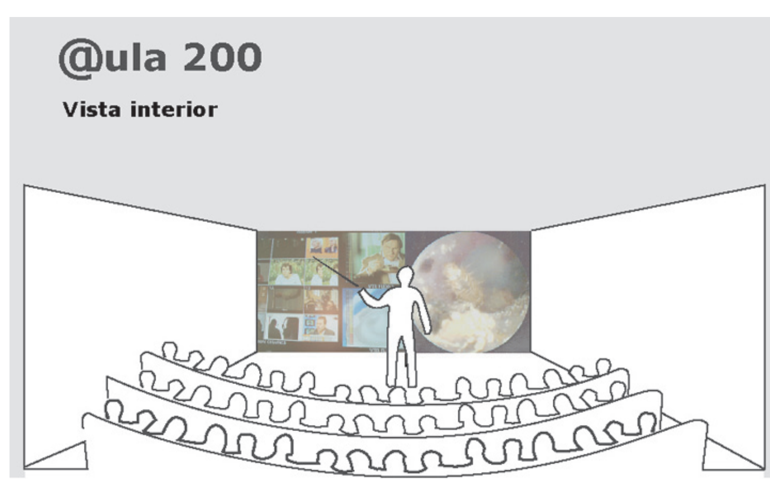
Mapoteca de barrios
Por fin está a la venta en la coqueta tienda de la Secretaría de Cultura porteña la caja de los mapas culturales y patrimoniales de los barrios de esta ciudad. La caja reúne los mapas realizados en tandas en los últimos años por los equipos de la Dirección de Patrimonio, con dibujos de arquitectos invitados y mucho input de vecinos y chicos de las escuelas de cada barrio retratado. Los libros sobre barrios y las notables guías de patrimonio, murales y sitios arqueológicos creadas por Patrimonio también se pueden comprar en el local de la planta baja del edificio de La Prensa, en Avenida de Mayo y Perú.

Brujas de diseño
Este fin de semana largo se puede aprovechar para visitar la feria de diseño que organiza la revista *REdiseño* para festejar la salida de su tercera edición. La publicación que dirige Paula Asiain tiene un fuerte énfasis en creaciones jóvenes y juveniles, con mucho textil, y funciona como una suerte de guía periódica de productos y lugares. La feria se realiza en Brujas, Borges 1636, de 14 a 20, y se pide traer una prenda usada como entrada, que será donada a la Casa Cambalache de la Villa 21.

Recorrido en Liniers
Hoy es el tercer sábado de junio y como siempre a las 10 se realiza la visita guiada a los talleres ferroviarios de Liniers, si el clima ayuda. El recorrido es organizado siempre a la misma hora el primer y tercer sábado de cada mes y parte de Francisco de Viedma y Reservistas Argentinos, a la altura de Rivadavia 11.200.

Restauración
La Facultad de Ingeniería de la UCA lanzó un posgrado de Restauración de Edificaciones Históricas, que comienza el 2 de agosto. El objetivo del curso es "capacitar adecuadamente a aquellos profesionales universitarios interesados en desarrollar su actividad en esta especialidad". El programa incluye Aspectos Teóricos de la Restauración, Historia de la Arquitectura Argentina y Latinoamericana, Arquitectura Vernácula, Materiales, Patologías y Restauración, Técnicas de Relevamiento y Documentación, Técnicas de Laboratorio, Técnicas de Investigación Documental, Arqueología Aplicada, Aspectos Legales de la Conservación, Planificación y Gestión de Obra, Análisis y Proyecto, Gestión de Proyecto, entre otras. El programa es dirigido por el arquitecto y master en restauración Marcelo Magadán. Informes en Alicia M. de Justo 1500, 4338-0756, *posinge@uca.edu.ar*.





El patio, el aula y, abajo, el pizarrón digital de @ula 200, un proyecto centrado en la educación y propuesto para todo el país.

Una propuesta para el Bicentenario

POR SILVIO GRICHENER *
Y EDUARDO JOSELEVICH **

En la crisis argentina, ¿cómo conmemorar el Bicentenario? A cinco años del 2010, dos prestigiosos arquitectos hacen una propuesta a la medida del país actual y centrada en la educación.

El visitante que toma un ascensor y sube a las plataformas elevadas de la Torre Eiffel se asombra mientras cuenta mentalmente los miles de segmentos reticulados, empalmes, remaches. Le cuesta pensar que alguien en 1889 se lanzara a construir semejante estructura, que permitía ver por primera vez a París desde el cielo. El ejemplo sirve para introducir una cierta manera de entender la función que a veces cumplen los grandes eventos, los aniversarios nacionales o internacionales, las grandes ferias. En cada época existe un potencial innovador original esperando la ocasión de manifestarse; cuando el evento singular permite su concreción, llega a trascender sus límites temáticos. Encomendada para servir de emblema de una exposición, la Torre Eiffel quedó como símbolo de una cultura, como catedral de la modernidad.

Pensando en el horizonte del 2010, cabe preguntarse cuál es el frente de innovación que puede tener vigencia durante los cinco próximos años y ser aplicable para la ocasión. En nuestro caso y en palabras de Sarmiento, "a la escala de nuestro país y de nuestro tiempo".

Lo que se pudo observar en eventos recientes sugiere una respuesta por la negativa. En el Forum 2004 de Barcelona, por citar un caso, había multitudes que circulaban bajo el sol y la lluvia entre distintas terminales informáticas. En cada una se reencontraban con una pequeña pantalla igual a la que podían acceder quedándose en sus casas.

Existen centros de desarrollo donde actualmente se ensayan dispositivos periféricos que superan el aislamiento del operador individual sentado frente a una pequeña terminal. Los que promovemos el proyecto @ula 200 estamos en contacto directo con esos centros en una experimentación encaminada a lograr una nueva sinergia entre recursos humanos y tecnologías en áreas de educación. Son los dos puntos de apoyo sobre los que hay consenso para abordar reformas urgentes en nuestro país a comienzos de un nuevo siglo.

El nuevo paradigma que se propone aporta innovaciones en software, hardware y periféricos. El sujeto del contacto interactivo es el grupo, moderado por un animador con un nuevo perfil de entrenamiento. El software permitirá que un número de módulos similares opere en red en el aprendizaje colectivo de un tema. Se contempla un proyecto de 5 años para configurar una red interconectada. Las unidades constan de dos partes, el @ula 200 o aula informática, y un patio que la rodea, desarrollado con tecnologías básicamente tradicionales y diseñado de acuerdo con las distintas condiciones regionales de instalación.

El @ula 200 se caracteriza esencialmente por un pizarrón, materializado por un conjunto de grandes pantallas sensitivas conectadas a Internet, donde un instructor trabajaría con los asistentes sobre la interpretación de los 200 años pasados y las vías hacia el futuro. El patio está definido por un muro a modo de cinta donde los asistentes recorren los 200 años marcando períodos y problemas sociales que nos trajeron hasta el presente. Ambos, Aula y Patio, pueden desarrollarse como un edificio nuevo o instalarse en uno ya existente.

Los asistentes recorrerían el patio como preparación previa y luego entrarían al aula a trabajar con el instructor para responder la pregunta "¿y ahora qué?". Este funcionamiento es el programa del proyecto de cinco años, que puede dividirse en dos producciones: el desarrollo del hardware y el del software. El hardware abarca básicamente el pizarrón informático, el aula, el patio y los elementos comunicacionales del patio, conectados con el pizarrón informático. Es decir, la integración de arquitectura y diseño de productos. El software abarca el desarrollo de los contenidos y la formación de los instructores. A lo largo de los cinco años se desarrollan los contenidos, se capacita a los instructores, se diseñan los recursos educativos incluyendo publicaciones de apoyo como en los nuevos museos interactivos, y se contratan y producen las @ulas 200 con sus componentes informáticos. En principio habría 24 @ulas 200, una por cada provincia. Se prevén más unidades en función de tamaños de población, en la ciudad de Buenos Aires podría haber una por cada Centro de Gestión y Participación, siguiendo la tradición de sistemas arquitectónicos destinados a integrar el país, como los correos y las estaciones de ferrocarril, las escuelas, en el gran plan del fin del siglo XIX para "educar al soberano" y las estaciones del ACA de A.U. Vilar cuando llegó el automóvil.

Después del 2010 los componentes del sistema de @ulas 200 quedarían permanentemente, en todo el país, como herramientas de capacitación para contribuir a la demanda creciente de "construcción de ciudadanía" es decir, para que cada vez más –en última instancia todos– tengan acceso a responder un poco más seriamente a la pregunta ¿y ahora qué? ■

**Silvio Grichener es coautor del puente peatonal del Sesquicentenario (actualmente sobre Figueroa Alcorta frente a la Facultad de Derecho) y de la exposición experimental 2000 en el Instituto Di Tella. En los '70 diseñó las máquinas electrónicas Cifra para Fate y fue becario Guggenheim para el estudio de participación y diseño. Entre 1979 y 1984 organizó el centro de diseño de Philips Brasil y de regreso en la Argentina se dedicó a la educación en la FADU y en el INET. Es autor del ensayo* Arquitectura e Informática *y del multimedio educacional Poliscopio.* sag@fibertel.com.ar.

*** Eduardo Joselevich patentó en los años '70 el sistema Fototrama, un diseño de elementos modulares con los que se construyen imágenes digitales de gran tamaño. Lo difundió desde Barcelona, donde vivió entre 1977 y 1994. Su aplicación más conocida fue la cubierta luminosa de 400 m2 del pabellón de la India en la Expo '92 de Sevilla. Sus conceptos sobre nuevas relaciones entre recursos humanos y nuevas tecnologías inspiran sus otros trabajos para grandes eventos. Son también el tema de su libro* Diseño posindustrial, *en vías de publicación.* eduardo@ba.net

